



Hahn im Korb

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

Hahn im Korb ist ein einfaches Quartettspiel für 2 bis 4 Kinder rund um das Leben auf dem Hühnerhof. Ihr deckt reihum Karten auf und legt sie zu Gruppen aus Eierkorb, Küken, Henne und Hahn zusammen. Wer eine solche Vierergruppe vollständig macht, bekommt alle vier Karten.

Spielziel

Am Ende die meisten Karten vor sich haben. Dafür sammelt ihr vollständige Quartette ein.

Vorbereitung

Mischt die 36 Karten verdeckt auf dem Tisch. Verteilt sie gleichmäßig an alle: bei 2 Spielern je 18, bei 3 Spielern je 12, bei 4 Spielern je 9 Karten. Jeder legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich ab, ohne sie anzusehen oder zu sortieren.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Wer dran ist, nimmt die oberste Karte vom eigenen Stapel und deckt sie auf dem Tisch auf.
- 3 Die Karte wird an eine unvollständige Gruppe angelegt, in der ihr Motiv noch fehlt.
- 4 Passt sie nirgends dazu, weil das Bild überall schon liegt, beginnt sie eine neue Gruppe.
- 5 Wer eine Gruppe zum Quartett aus Eierkorb, Küken, Henne und Hahn ergänzt, nimmt die vier Karten und legt sie verdeckt unter den eigenen Stapel.

So gewinnt ihr

Sobald jemand seine letzte Karte abgelegt hat, endet das Spiel sofort. Gewonnen hat, wer in diesem Moment die meisten Karten besitzt.

Spielziel

Ihr wollt am Spielende möglichst viele Karten besitzen. Karten bekommt ihr, indem ihr Kartengruppen auf dem Tisch zu einem vollständigen Quartett ergänzt. Ein Quartett besteht aus den vier verschiedenen Motiven Eierkorb, Küken, Henne und Hahn. Die eingesammelten Karten wandern unter den eigenen Stapel und bleiben damit im Spiel.

Spielmaterial

36 Spielkarten

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Mischt alle 36 Karten verdeckt auf dem Tisch, die Bildseite zeigt dabei nach unten.
- Verteilt die Karten gleichmäßig an alle Mitspieler.
- Bei 2 Spielern erhält jeder 18 Karten, bei 3 Spielern 12 Karten, bei 4 Spielern 9 Karten.
- Jeder legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich ab.
- Die Karten dürfen weder angesehen noch umsortiert werden.
- Die Tischmitte bleibt frei, dort entstehen im Spielverlauf die Kartengruppen.

Spielbeginn

Den ersten Zug macht der jüngste Spieler. Anschließend seid ihr reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielablauf

Die vier Motive

Auf den Karten seht ihr vier verschiedene Bilder: einen Korb mit Eiern, Küken, eine Henne und einen Hahn. Liegen alle vier Motive in einer Gruppe zusammen, ist das Quartett vollständig.

Der Zug

- 1 Nimm die oberste Karte von deinem verdeckten Stapel.
- 2 Decke sie auf und lege sie mit der Bildseite nach oben auf den Tisch.
- 3 Lege sie an eine Kartengruppe an, in der dieses Motiv noch nicht vertreten ist.
- 4 Ist das Motiv in jeder vorhandenen Gruppe schon vorhanden, eröffnest du mit deiner Karte eine neue Vierergruppe.

Anlegen und Ergänzen

Unvollständige Gruppen müssen so lange ergänzt werden, bis sie komplett sind. In einer Gruppe darf jedes der vier Bilder nur ein einziges Mal liegen.

Beispiel: Auf dem Tisch liegen bereits Henne, Küken und Eierkorb. Deckst du den Hahn auf, legst du ihn dazu und machst das Quartett voll.

Anderes Beispiel: Liegen Henne, Küken und Eierkorb zusammen und du deckst selbst einen Eierkorb auf, kannst du dort nicht anlegen. Mit dieser Karte startest du dann eine neue Gruppe.

Mehrere Gruppen gleichzeitig

Im Lauf der Partie liegen meist mehrere unvollständige Quartette auf dem Tisch. Dadurch habt ihr häufiger die Wahl, an welche Gruppe ihr eure Karte anlegt.

Quartette einsammeln

Wer eine Gruppe mit seiner Karte zum kompletten Quartett macht, nimmt alle vier Karten an sich. Sie kommen verdeckt unter den eigenen Kartenstapel. Die Karten sind damit nicht aus dem Spiel, sondern werden später erneut aufgedeckt.

Der Spielzug

- 1 Oberste Karte vom eigenen verdeckten Stapel nehmen.
- 2 Karte aufgedeckt auf den Tisch legen.
- 3 An eine passende unvollständige Gruppe anlegen oder, wenn das Motiv überall schon liegt, eine neue Gruppe beginnen.
- 4 Wurde damit ein Quartett vollständig, die vier Karten nehmen und verdeckt unter den eigenen Stapel legen.
- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- In einem Quartett darf jedes der vier Motive nur einmal liegen.
- Unvollständige Gruppen müssen ergänzt werden, solange das möglich ist.
- Gewonnene Quartette bleiben im Spiel und kommen verdeckt unter den eigenen Stapel.
- Der eigene Stapel darf zu Spielbeginn nicht angesehen oder sortiert werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel läuft, bis ein Spieler keine Karten mehr hat. Sobald jemand seine letzte Karte abgelegt hat, ist die Partie sofort vorbei. Sieger ist, wer in diesem Augenblick die meisten Karten besitzt. Ihr könnt die Karten zählen oder mit jüngeren Kindern einfach die Stapelhöhen vergleichen.

Varianten

- Für kleinere Kinder wird der Sieger nicht durch Zählen ermittelt, sondern durch den Vergleich der unterschiedlich hohen Kartenstapel.

Tipps

- Behalte im Blick, welche Motive in welcher Gruppe noch fehlen. So erkennst du sofort, ob deine Karte ein Quartett schließt.
- Liegen mehrere Gruppen offen, hast du oft die Wahl. Lege lieber so an, dass du keine Gruppe für den nächsten Spieler auf ein fehlendes Bild bringst.
- Gewonnene Karten kommen unter deinen Stapel. Wer viele Quartette sammelt, spielt länger mit und kann weitere Karten gewinnen.
- Das Spiel endet genau dann, wenn ein Stapel leer ist. Ein dicker Stapel schützt dich also davor, das Spielende auszulösen.

Häufige Fragen

Darf ich meine Karten vor dem Spiel ansehen?

Nein. Der ausgeteilte Stapel wird verdeckt vor dir abgelegt und darf weder angeschaut noch sortiert werden.

Was mache ich, wenn meine Karte nirgends passt?

Wenn das Motiv in jeder offenen Gruppe schon vorhanden ist, beginnst du mit dieser Karte eine neue Vierergruppe.

Darf ein Motiv zweimal in einer Gruppe liegen?

Nein. In einem Quartett darf jedes der vier Bilder nur einmal vertreten sein.

Wohin kommen die Karten eines gewonnenen Quartetts?

Du nimmst die vier Karten an dich und legst sie verdeckt unter deinen eigenen Kartenstapel. Sie bleiben damit im Spiel.

Wer fängt an?

Der jüngste Spieler macht den ersten Zug. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Wie viele Karten bekommt jeder?

Bei 2 Spielern je 18 Karten, bei 3 Spielern je 12 Karten und bei 4 Spielern je 9 Karten.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat, endet die Partie sofort.

Gewinnt der, dessen Stapel zuerst leer ist?

Nein. Es gewinnt, wer beim Spielende die meisten Karten besitzt, nicht wer zuerst leer ausgeht.

Muss ich zählen, um den Sieger zu bestimmen?

Ihr könnt die Karten zählen. Mit kleineren Kindern reicht es, die unterschiedlich hohen Stapel zu vergleichen.

Wenn mehrere Gruppen offen sind, darf ich frei wählen?

Ja. Die Quelle nennt ausdrücklich, dass es oft verschiedene Anlegemöglichkeiten gibt. Angelegt werden muss aber an eine unvollständige Gruppe, in der das Motiv fehlt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Heinz Meister
Erscheinungsjahr	1988
Edition / Regelstand	Ravensburger Spiele Nr. 00 444 7
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 26.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/hahn-im-korb/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/hahn-im-korb/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026